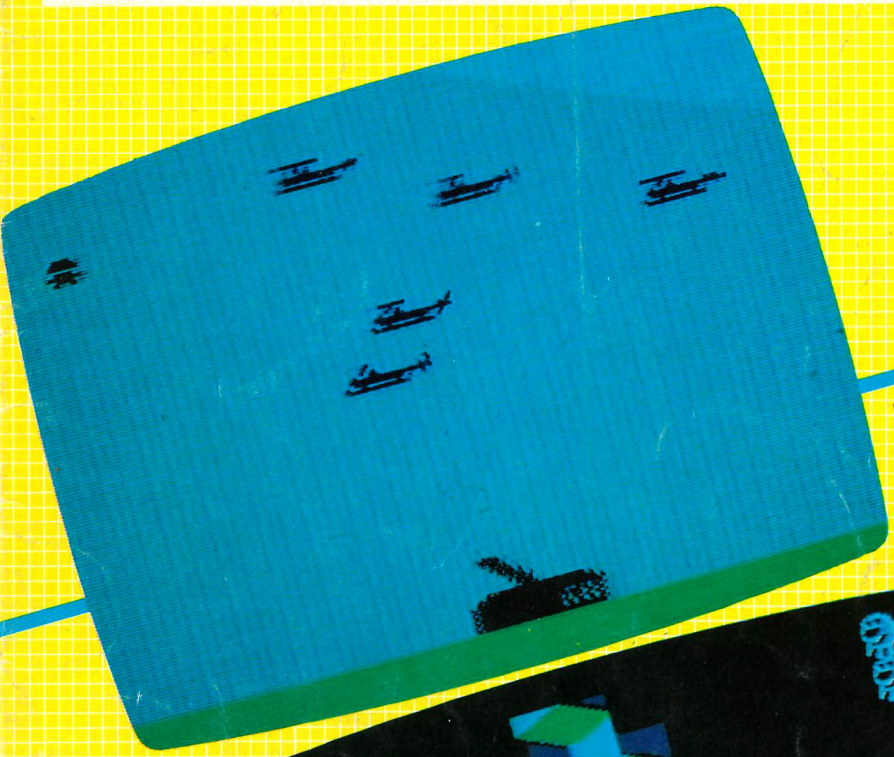
MENSILE - ANNO 1 - N. 3

PROGRAM

32 PAGINE
A COLORI



LA PRIMA
RIVISTA
CHE "GIRA"
SUL VIC 20
E SULLO
SPECTRUM

UNA CASSETTA
CON 10
VIDEOGIOCHI

Dir. Resp. Elvio Fantini
Edizione Societa' SIPE srl. - via Koristka, 8 - 20154 Milano
Registr. presso il Trib. di Milano N. 220 del 21-4-84 - Sped. in abb. post. gr. III / 70
Distribuzione MEPE - Via G. Carcano 32; Milano - Stampa Grafika '78 - Pioltello
Copertina e impaginazione - Alessandro Migliazza
Esecutivi e fotolito - GRIMM - Milano

I numeri arretrati di PROGRAM o anche altre copie supplementari che il lettore non trovasse nella sua edicola possono essere richiesti direttamente alla SIPE, via Koristka 8, 20154 Milano allegando un vaglia postale o un assegno di lire 12.000.

TRA SPAZIO E BIORITMI

Cari amici, riprendiamo qui il dialogo interrotto il mese scorso... per mancanza di ulteriore spazio. Nel numero Due di Program vi avevamo confermato la nostra prima impressione: quella che il nostro pubblico di lettori, cioè voi, volevate soltanto giochi, nient'altro che giochi. In questo periodo siamo stati sommersi da una piccola montagna di lettere (cui diamo anche privatamente risposta) in cui molti lettori ci hanno domandato di presentare anche delle Utility, dei programmi che permettano di tenere i bilanci di casa o altro. Abbiamo in effetti tenuto conto di questa vostra richiesta e presto vedrete qualcosa di simile anche sulle pagine di Program. Per intanto continuate a godervi i nostri giochi che proponiamo per lo Spectrum 16K (ricordiamo che solo l'ultimo gioco è per il 48K) e il Vic 20 senza espansione (tranne anche qui l'ultimo gioco). Dal lato Spectrum abbiamo inserito un sesto gioco, quello che ha vinto il nostro concorso e che si riferisce ai cicli dei bioritmi. Provatelo: è una vera bomba!

VICKISTI LEGGETE QUI!

Un poco di attenzione per chi ha il Vic 20: in caso di difficoltà a caricare tutti i programmi, quelli della rivista ma anche gli altri bisogna provare a pulire la puleggia in gomma e la testina del registratore con alcool e Cotton Fioc. Poi se i problemi rimangono si deve provvedere alla regolazione dell'azimut del vostro registratore agendo sulla apposita vite di regolazione.

PER CHI HA LO SPECTRUM

Come potete ben vedere il caricamento dei programmi avviene con estrema facilità. Se siete alle prime armi come computermaniaci non preoccupatevi e seguite le istruzioni del manuale. Se poi in alcuni giochi non leggete "ferma il nastro" o "aziona il registratore" vuol dire che nel programmare il gioco non c'erano più bytes per colori e suoni a disposizione e abbiamo preferito dare più spazio ai giochi che a inutili istruzioni. In questi casi fermate il registratore quando il gioco parte e fatelo ripartire quando volete riprendere con il gioco successivo.

4 Il sommario di ciò che trovate nella rivista

5 Il sommario di tutto ciò che «gira» sulla cassetta

6 Elicotteri: spine, spole e paracadutisti coraggiosi

7 Zombi: le orde dei morti vivi colpiscono ancora

8 Contaminazione - Q/Berto

9 Konghy - Convoy

10 Sonar - Konghy 48K

11 I vincitori del nostro concorso

IN QUESTO NUMERO

13 Black Jack: provate anche voi la fortuna

16 Frecce: un gioco per il Vic 20 tutto da scoprire

20 Le nostre classifiche dei migliori giochi

21 La classifica di Your Computer - Le migliori Utility

22 Il salto dell'insetto per il vostro Spectrum

24 Non perdetevi lo Speciale di Program

26 La posta dei lettori

29 Vendo, compro, cerco, trovo

SULLA CASSETTA

VIC 20 LATO A

1

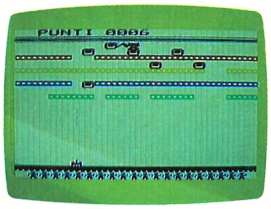
ELICOTTERI
Paracadutisti pieni di grinta

2

ZOMBI
I morti vivi sanno uccidere

3

CONTA-MINAZIONE
Quei barili sono maledetti



4

KONGHY
Troppi ostacoli per Mario

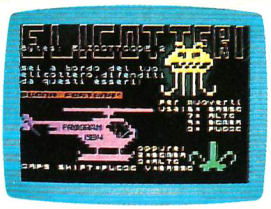
5

SONAR
Il difensore dei 7 Mari
(Vic espansi a 8/16K)

SPECTRUM LATO B

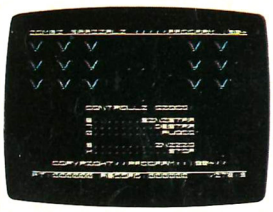
1

ELICOTTERI
Spine e spole contro 2 bombe



2

ZOMBI
I morti vivi sanno uccidere



3

Q-BERTO
Una piramide da colorare

4

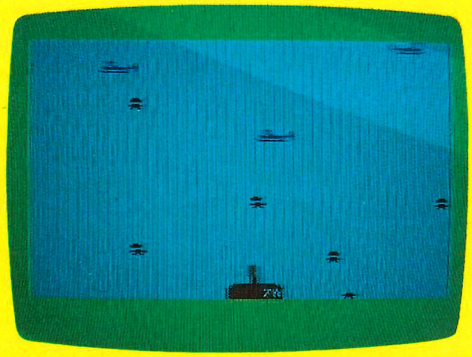
CONVOY
Un convoglio di distruzione

5

KONGHY
Troppi ostacoli per Mario
(gira solo sul 48K)

0- 80

ELICOTTERI



VIC 20

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Gli elicotteri volteggiano sopra le nostre teste. Siamo noi o il computer a decretare la loro fine. Ma attenzione: il loro lavoro può essere reso nullo dalle nostre bombe (sul Vic) o da Spine e Spole che possono essere annientate soltanto dalla potenza delle bombe.

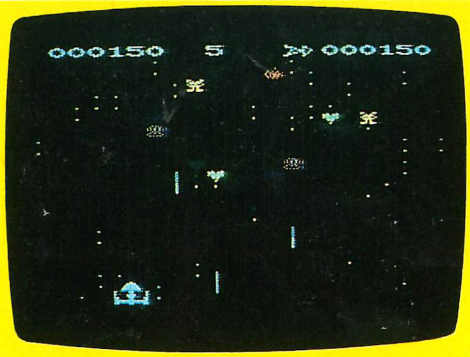
TASTI

CSR	destra
SHIFT	sinistra
SPAZIO	fuoco

6-C	alto
7-V	basso
9-Z	bomba
8-CAPS SHIFT	fuoco

80-121

ZOMBI



VIC 20

SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Terribili orde di spaziali entrano da ogni parte dello schermo per cercare di distruggere la nostra astronave. È un gioco di quelli molto movimentati e avrete un bel da fare per cercare di sparare in fretta contro questi mostriciattoli che attaccano a livelli successivi.

TASTI

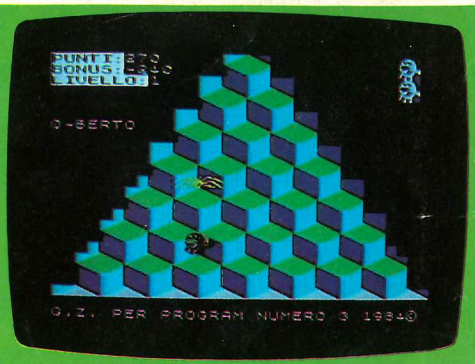
6	sinistra
7	destra
0	fuoco

121-162+

CONTAMINAZIONE

VIC 20

Q-BERTO



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Siamo in pieno periodo ecologico: guai se i barili pieni di liquido contaminato riusciranno a esplodere.

Il classico gioco da bar portato a 16K: il mostriciattolo deve colorare la piramide, la zanzara cancella ma il ragno uccide. 999 livelli.

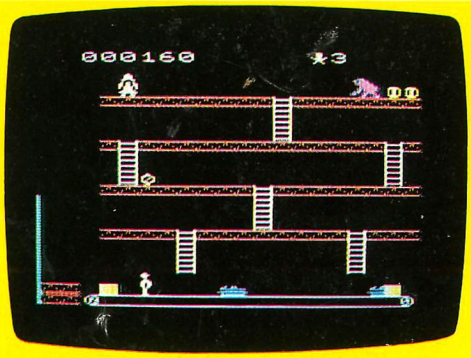
TASTI

Z	sinistra
C	destra
SHIFT	fuoco

2	alto a destra
9	alto a sinistra
Q	basso a sinistra
0	basso a destra

162+ — 197+

KONGHY



VIC 20

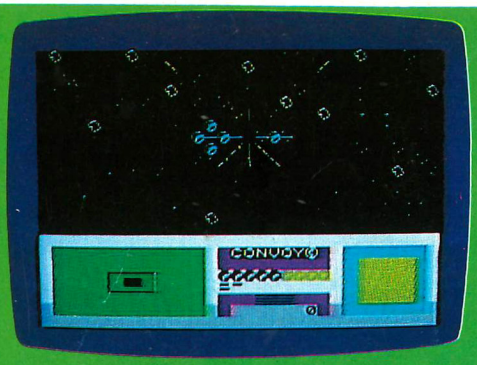
CHE GIOCO E'

Mario deve salvare la fidanzata prigioniera dello scimmione: scale e barili si frappongono tra lui e l'amore. Molti livelli di ottimo gioco.

TASTI

Z	sinistra
X	destra
RETURN	salta
=	alto

CONVOY



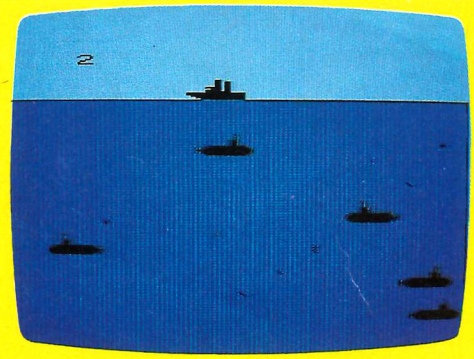
SPECTRUM

TASTI

I/Ø	alto
Q/T	sinistra
Y/P	destra
A/ENTER	basso
CAPS/V	laser 1
B/BREAK	laser 2

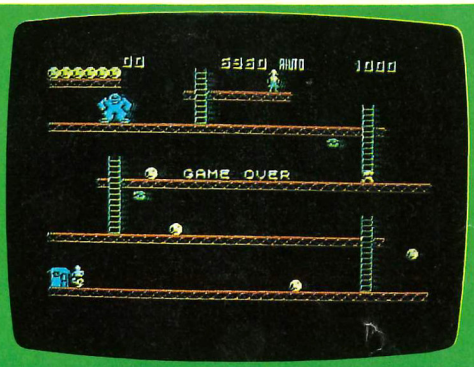
8016 K RAM

SONAR



VIC 20

KONGHY



SPECTRUM

CHE GIOCO E'

Il difensore dei 7 Mari è alle prese con un nugolo di sottomarini carichi di siluri. L'unica difesa sono le bombe di profondità.

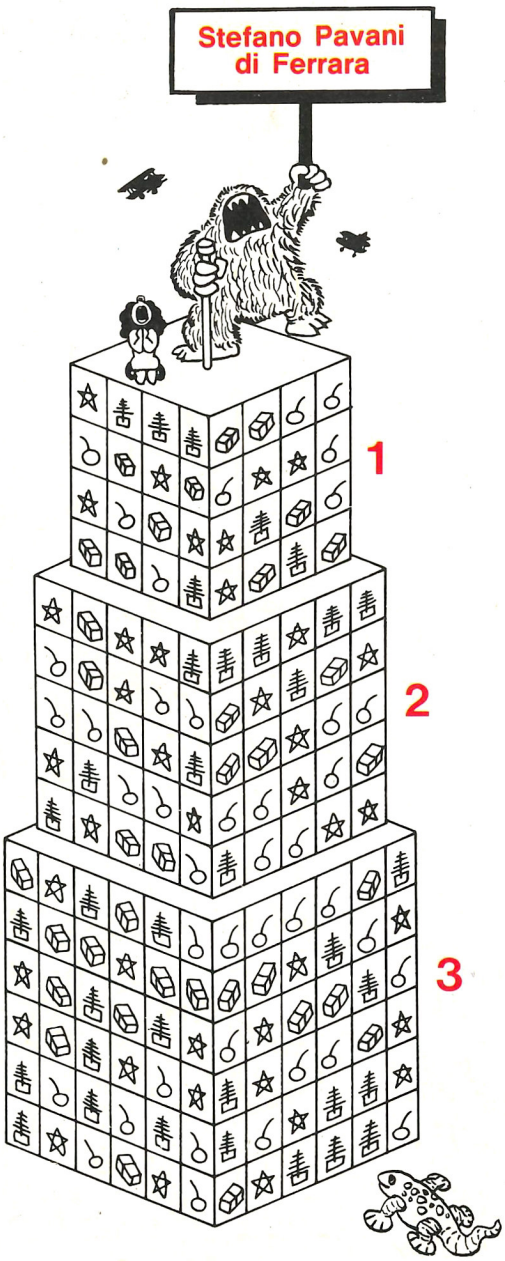
Mario deve salvare la fidanzata prigioniera dello scimmione: scale e barili si frappongono tra lui e l'amore. Molti livelli di ottimo gioco.

TASTI

CSR ←	destra
CSR ↑	sinistra
SHIFT	fuoco

5	sinistra
6	sotto
7	sopra
8	destra
0	salta

BRAVI E BRAVISSIMI



Siamo arrivati alla seconda premiazione del concorso. Stavolta i risultati sono superiori alle più rosee previsioni. Abbiamo ricevuto una vera valanga di programmi ed è stato abbastanza arduo riuscire a scovare nel mazzo dei listati e delle cassette pervenute il fior fiore da premiare e soprattutto presentare sulla rivista.

Dopo lunghe discussioni in redazione abbiamo voluto premiare con il nostro primo premio (e quindi anche con quelle 150.000 lire che di questi tempi non fanno poi male) il nostro amico **Stefano Pavani di Ferrara,** che ci ha inviato un bellissimo programma sui bioritmi, che gira sullo Spectrum e che abbiamo anche voluto presentare come sesto gioco sul lato della cassetta dedicato al computer di Zio Clive. Abbiamo apportato qualche leggera modifica al programma in modo da dare la possibilià a tutti i sinclaristi di poterlo far girare (sia i 48K che i 16K). Basta leggere con attenzione le istruzioni all'inizio del programma. Non abbiamo volutamente presentato il listato del programma sulla rivista in quanto è a disposizione il nastro e ognuno può richiamarselo quando vuole sulla stampante.

Il listato è stato invece reso disponibile per gli altri due giochi, quello presentato da **David Tanzer di Milano,** il Black Jack, e quello presentato da **Aldo Baiocchi di Roma,** Frecce, due giochi di ottimo interesse che hanno meritato la seconda e terza posizione nella nostra classifica, oltre naturalmente alle 100.000 e alle 70.000 lire di premio che abbiamo già provveduto a inviare agli indirizzi dei vincitori.

Un'ultima raccomandazione: è brutto che qualcuno cerchi di fare il furbo inviandoci programmi già pubblicati da altre parti e quindi non originali. Tutti sono capaci di trovarli belli e pronti presso le migliori software house inglesi o americane senza bisogno di vederli riproposti dal furbino di turno. Un esempio per tutti? Un lettore ci ha mandato un programma a dir suo originale. Peccato che nel listato avesse ancora le istruzioni in inglese!!!

MANDATECI I VOSTRI PROGRAMMI!

PROGRAM è una rivista che ama il "dialogo". Lo sapete.
Per questo motivo vi vogliamo presentare anche giochi fatti da voi per Program.
Mandateci quindi i vostri programmi su cassetta.
Se poi vorrete aggiungere il listato meglio.

IN REGALO

A tutti coloro che ci avranno mandato un programma (cassetta più listato) Program risponderà sulle colonne della rivista. Al più bel gioco pubblicato 150.000 lire, al secondo 100.000, al terzo 70.000. Cassette e listati non pubblicati non saranno restituiti.

BLACK JACK

```
0 A=7925:B=38400-7680:F=-1:C=1:D=7940:E=38400-7680:L=-1:G=1:V=22:Z=-22:QW=190:IO
=36878:
1 GOSUB1000:POKE36869,255:W=2
2 TU=36875:POKE36879,8:PRINT"J"
3 FORT=1TO22:POKE7679+T,19:NEXT
4 FORT=1TO22:POKE8164+T,19:NEXT
5 FORT=1TO22:POKE7680+T*22,19:POKE7701+T*22,19:NEXT
6 H=127:K=128:R=255:M=32:N=81
20 DIMJS(2,2):POKE37137,0:DD=37154:PA=37137:PB=37152
22 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:READJS(J,I):NEXTJ,I
30 O=0:Q=0:GOSUB100:A=A+C:D=D+F:POKEA,UI:POKEB+A,2:POKED,W:POKEE+D,3:POKEIO,15
32 POKETU,QW:QW=QW+1
33 IFQW>204THENQW=190
35 GOTO30
78 ,0
100 POKEDD,H:S3=-((PEEK(PB)ANDK)=0):POKEDD,R
101 GETA$
102 IFA$="A"THENF=-1:W=2:GOTO118
104 IFA$="S"THENF=1:W=3:GOTO118
106 IFA$="W"THENF=-22:W=0:GOTO118
108 IFA$="X"THENF=22:W=1
118 P=PEEK(PA):S1=-((PAND8)=0):S2=((PAND16)=0):S0=((PAND4)=0)
120 FR=-((PAND32)=0):X=S2+S3:Y=S0+S1
129 POKEIO,0:POKETU,0
130 IFJS(X+1,Y+1)<>0THENC=JS(X+1,Y+1)
131 IFPEEK(A+C)=MTHENQ=2
132 IFPEEK(D+F)=MTHENO=1
133 IFQ=0THEN200
134 IFO=0THEN300
135 IFPEEK(D+F)=MTHENO=1
136 IFC=22THENUI=1:RETURN
137 IFC=-22THENUI=0:RETURN
138 IFC=-1THENUI=2:RETURN
139 IFC=1THENUI=3:RETURN
140 IFPEEK(A+C)=MTHENO=1
200 POKE36878,15:FORLO=1TO100:POKE36876,INT(RND(1)*128)+128:FORM3=1TO1:NEXTM3,LO
201 POKE36876,0:POKE36878,0:A2=A2+1:IFA2=5THEN10000
202 FORT=1TO10:POKEA,19:FORX=1TO100:NEXT:POKEA,UI:FORX=1TO100:NEXTX,T
205 IFA2=1THENPRINT"[illegible] E'MORTO UNA VOLTA":GOTO210
206 PRINT"[illegible]E' MORTO BEN "A2"VOLTE":POKE36869,255
207 IFA2=10ANDB2=10THENPRINT"[illegible]SIAMO PARI":GOTO11000
210 A=7925:B=38400-7680:F=-1:C=1:D=7940:E=38400-7680
215 FORT=1TO22:POKE7679+T+22,19:NEXT
216 FORT=1TO22:POKE8164+T,19:NEXT
220 FORT=1TO1000:NEXT::
225 FORT=1TO25:SW=INT(RND(1)*445)+1
226 IFSW+7728<>7925THENPOKEE+SW+7728,INT(RND(1)*8)+1:POKESW+7728,19
228 NEXT
229 FORT=1TO3:POKE7923+T,32:POKE7945+T,32:POKE7967,32:NEXT
230 GOTO30
300 POKE36878,15:FORLO=1TO100:POKE36876,INT(RND(1)*128)+128:FORM3=1TO10:NEXTM3,L
O
301 POKE36876,0:POKE36878,0:B2=B2+1:IFB2=5THEN10010
302 FORT=1TO10:POKED,19:FORX=1TO100:NEXT:POKED,W:FORX=1TO100:NEXTX,T
```

```
303 IFB2=1THENPRINT"■■■■■ ■E' MORTO UNA VOLTA":GOTO310
305 PRINT"■■":PRINT"■■■■■■ ■E' MORTO BEN"B2"VOLTE"
310 A=7925:B=38400-7680:F=-1:C=1:D=7940:E=38400-7680
315 FORT=1TO22:POKE7679+T+22,19:NEXT:
316 FORT=1TO22:POKE8164+T,19:NEXT
320 FORT=1TO1000:NEXT::
325 FORT=1TO25:SW=INT(RND(1)*445)+1:
326 IFSW+7728<>7925THENPOKEE+SW+7728,INT(RND(1)*8)+1:POKESW+7728,19
328 NEXT
329 FORT=1TO3:POKE7923+T,32:POKE7945+T,32:POKE7967,32:NEXT
330 GOTO30
1000 FORT=7168TO7175+8*5:READS:POKET,S:NEXT
1010 DATA 24,60,126,126,24,24,24,0
1020 DATA 24,24,24,126,126,60,24,0,0,48,112,254,254,112,48,0
1030 DATA 0,12,14,127,127,14,12,0
1035 DATA31,15,15,29,57,112,224,0
1050 DATA    0,224,112,57,29,15,15,31
1060 FORT=7423TO7431:POKET,0:NEXT
1065 FORT=7168+19*8TO7175+20*8:POKET,255:NEXT
2025 DATA0,-22,0,-1,0,1,0,22,0
3000 RETURN
10000 PRINT"■■■HA VINTO,IL GIOCATORE CELESTE,BRAVO SEI     DEGNO DI GIOCARE CON
 IL VIC"
10002 PRINT"■PER IL GIOCATORE ROSSOCI VUOLE PIU' PRATICA "
10004 GOTO11000
10010 PRINT"■■HA VINTO IL GIOCATORE ROSSO, BRAVO SEI FORTE,SEI QUASI COME ME"
10100 PRINT"■■■■GIOCATORE CELESTE HA  PERSO PERCHE' IL ROSSOAVEVA TROPPA CLASSE"
11000 PRINT"■■■VORRESTE RIGIOCARE SE SI PREMETE ■S■ SE NO  SPINGETE QUALSIASI AL
TRO TASTO"
11002 GETA$:IFA$=""THEN11002
11005 IFA$="S"THENRUN
11008 PRINT"■■■CIAO CIAO"



0 A=7925:B=38400-7680:F=-1:C=1:D=7940:E=38400-7680:L=-1:G=1:V=22:Z=-22:QW=190:IO
=36878:
1 GOSUB1000:POKE36869,255
2 TU=36875:POKE36879,8:PRINT"■"
3 FORT=1TO22:POKE7679+T,19:NEXT
4 FORT=1TO22:POKE8164+T,19:NEXT
5 FORT=1TO22:POKE7680+T*22,19:POKE7701+T*22,19:NEXT
6 H=127:K=128:R=255:M=32:N=81
20 DIMJS(2,2):POKE37137,0:DD=37154:PA=37137:PB=37152
22 FORI=0TO2:FORJ=0TO2:READJS(J,I):NEXTJ,I
30 O=0:Q=0:GOSUB100:A=A+C:D=D+F:POKEA,UI:POKEB+A,2:POKED,W:POKEE+D,3:POKEIO,15
32 POKETU,QW:QW=QW+1
33 IFQW>204THENQW=190
35 GOTO30
78 ,0
100 POKEDD,H:S3=-((PEEK(PB)ANDK)=0):POKEDD,R
102 IFPEEK(D+G)=32THENF=G:W=0:GOTO108
104 IFPEEK(D+L)=32THENF=L::W=3:GOTO108
105 IFPEEK(D+Z)=32THENF=Z:W=2:GOTO108
107 IFPEEK(D+V)=32THENF=V:W=1:GOTO108
108 IFF=-22THENW=0:GOTO118
109 IFF=22THENW=1:GOTO118
110 IFF=1THENW=3:GOTO118
111 IFF=-1THENW=2:GOTO118
118 P=PEEK(PA):S1=-((PAND8)=0):S2=((PAND16)=0):S0=((PAND4)=0)
120 FR=-((PAND32)=0):X=S2+S3:Y=S0+S1
129 POKEIO,0:POKETU,0
130 IFJS(X+1,Y+1)<>0THENC=JS(X+1,Y+1)
```

```
131 IFPEEK(A+C)=MTHENO=2
132 IFPEEK(D+F)=MTHENO=1
133 IFO=0THEN200
134 IFO=0THEN300
135 IFPEEK(D+F)=MTHENO=1
136 IFC=22THENUI=1:RETURN
137 IFC=-22THENUI=0:RETURN
138 IFC=-1THENUI=2:RETURN
139 IFC=1THENUI=3:RETURN
140 IFPEEK(A+C)=MTHENO=1
200 POKE36878,15:FORLO=1TO100:POKE36876,INT(RND(1)*128)+128:FORM3=1TO1:NEXTM3,LO
201 POKE36876,0:POKE36878,0:A2=A2+1:IFA2=5THEN10000
202 FORT=1TO10:POKEA,19:FORX=1TO100:NEXT:POKEA,UI:FORX=1TO100:NEXTX,T
205 IFA2=1THENPRINT"■■SEI MORTO UNA VOLTA":GOTO210
206 :PRINT"■":PRINT"■■SEI MORTO BEN "A2"VOLTE":POKE36869,255
207 IFA2=10ANDB2=10THENPRINT"■■SIAMO PARI":GOTO11000
210 A=7925:B=38400-7680:F=-1:C=1:D=7940:E=38400-7680
215 FORT=1TO22:POKE7679+T+22,19:NEXT
216 FORT=1TO22:POKE8164+T,19:NEXT
220 FORT=1TO1000:NEXT::
225 FORT=1TO25:SW=INT(RND(1)*445)+1:PU=INT(RND(1)*8)+3
226 POKEE+SW+7728,6:POKESW+7728,19
228 NEXT
230 GOTO30
300 POKE36878,15:FORLO=1TO100:POKE36876,INT(RND(1)*128)+128:FORM3=1TO10:NEXTM3,L
O
301 POKE36876,0:POKE36878,0:B2=B2+1:IFB2=5THEN10010
302 FORT=1TO10:POKED,19:FORX=1TO100:NEXT:POKED,W:FORX=1TO100:NEXTX,T
303 IFB2=1THENPRINT"■■SONO MORTO UNA VOLTA":GOTO310
305 PRINT"■■":PRINT"■■SONO MORTO BEN"B2"VOLTE"
306 READG,V,Z,L
310 A=7925:B=38400-7680:F=-1:C=1:D=7940:E=38400-7680
315 FORT=1TO22:POKE7679+T+22,19:NEXT:
316 FORT=1TO22:POKE8164+T,19:NEXT
320 FORT=1TO1000:NEXT::
325 FORT=1TO25:SW=INT(RND(1)*445)+1:PU=INT(RND(1)*8)+3
326 POKEE+SW+7728,4:POKESW+7728,19
328 NEXT
330 GOTO30
1000 FORT=7168TO7175+8*5:READS:POKET,S:NEXT
1010 DATA 24,60,126,126,24,24,24,0
1020 DATA 24,24,24,126,126,60,24,0,0,48,112,254,254,112,48,0
1030 DATA 0,12,14,127,127,14,12,0
1035 DATA31,15,15,29,57,112,224,0
1050 DATA    0,224,112,57,29,15,15,31
1060 FORT=7423TO7431:POKET,0:NEXT
1065 FORT=7168+19*8TO7175+20*8:POKET,255:NEXT
2025 DATA0,-22,0,-1,0,1,0,22,0
3000 RETURN
10000 PRINT"■■HO VINTO,SONO TROPPO  FORTE,MA NON TE LA    PRENDERE QUESTO E' UN
 VIC20"
10002 PRINT"■    UN  COMPUTER      ECCEZIONALE,NON E' UNAMEZZA CARTUCCIA COME  U
N IBM"
10004 GOTO11000
10010 PRINT"■■HAI VINTO SE  CONTINUICOSI' DIVENTERAI QUASI COME ME"
10020 READL,G,V,Z
10025 DATA-1,22,1,-22
10030 DATA -1,-22,1,22
10035 DATA1,-22,22,-1
10040 DATA-22,22,-1,1
11000 PRINT"■■■SE VUOI RIGIOCARE     PREMI "S"
11002 GETA$:IFA$=""THEN11002
11005 IFA$="S"THENRUN
11008 PRINT"■■CIAO CIAO"
```

FRECCE

Nella prima parte del programma una persona gioca con il joystick ed è la freccia rossa, un'altra gioca con la tastiera ed è la freccia celeste.
Nella seconda parte il giocatore è la freccia rossa mentre quella celeste è il computer.

Per giocare questo programma manda avanti la cassetta di 20 giri e scrivi LOAD.
La prima parte è dedicata al VIC, versione 5K. Vince la gara chi resiste di più, ma per vincere il gioco occorre aver battuto il proprio avversario 5 volte. Buon divertimento.

```
  0> REM © created by DAVID TAN
ZER
  2 PAPER 4: BORDER 4: BRIGHT 0
  3 CLS
  4 PRINT
  5 FOR i=0 TO 20
 10 PRINT " © created by  DAVID
 TANZER "
 11 NEXT i
 13 PAUSE 100
 14 PRINT AT 0,0;"Premi un tast
o "
 15 LET s$=INKEY$: IF s$="" THE
N GO TO 15
 16 RANDOMIZE (PEEK 23672+PEEK
23673+PEEK 23674)
 17 PRINT AT 0,0;"
                "
 18 PRINT #1;"ATTENDI, PREGO, S
TO MESCOLANDO."
 19 LET fondo=1000000
 20 LET fine=JAM
 30 LET num=0
 50 GO SUB 2600
 60 GO SUB 2020
 70 PAPER 4: BORDER 4
 80 CLS
 90 REM © created by DAVID TANZ
ER
 100 LET ass=0
 110 LET pag=0
 120 LET r$=""
 130 IF fondo<=0 THEN PRINT #1;"
Hai perso tutto !": FOR z=1 TO -
10 STEP -1: BEEP .25,z: NEXT z:
PAUSE 0: STOP
 140 PRINT #1;"Puoi puntare al m
ax "; BRIGHT 1; FLASH 1;fondo: P
RINT #1;"Puntata minima £ 20000"
: BEEP 1.5,8
 150 BEEP .25,15: INPUT "Quanto
punti ? ";punt
 160 IF punt>fondo THEN GO TO 15
0
 170 LET bonus=0
 180 PAPER 7: BRIGHT 1
 190 LET w1=0: LET k1=0
 200 LET cont=0
 210 IF punt<20000 THEN LET punt
=20000
 220 GO SUB 2140
 230 IF val=1 THEN LET assi1=1:
LET somma1=0
 240 IF val<>1 THEN LET somma1=v
al*(val<11)+10*(val>10): LET ass
i1=0
 250 LET w=w1: LET k=k1
 260 GO SUB 2460
 265 BRIGHT 0
 270 BEEP .05,30
 280 LET w2=0: LET k2=12
 290 LET cont=1
 300 GO SUB 2140
 310 LET d$=a$: LET e$=b$
 320 LET valore=val
 330 LET x$=somma
 340 IF val=1 THEN LET assi2=1:
LET somma2=0
 350 IF val<>1 THEN LET somma2=v
al*(val<11)+10*(val>10): LET ass
i2=0
 360 LET w=w2: LET k=k2
 365 BRIGHT 1
 370 GO SUB 2460
 375 BRIGHT 0
 380 BEEP .05,30
 390 LET w1=w1+4
 400 LET cont=0
 410 GO SUB 2140
 420 IF val=1 THEN LET assi1=ass
i1+1
 430 IF val<>1 THEN LET somma1=s
omma1+val*(val<11)+10*(val>10)
 440 LET w=w1: LET k=k1
 445 BRIGHT 1
 450 GO SUB 2460
 455 BRIGHT 0
 460 BEEP .05,30
 470 IF assi1=1 AND somma1=10 TH
EN GO TO 1140
 480 IF (assi1+somma1<12) AND (a
ssi1+somma1>7) THEN PRINT AT 21,
0;"Vuoi raddoppiare ? (s/n)": BE
EP .05,30: PAUSE 0: LET r$=INKEY
$: PRINT AT 21,0;"
                "
 490 IF r$="s" THEN LET punt=pun
t*2: GO TO 500
 495 IF (assi1+somma1<12) AND (a
ssi1+somma1>7) AND r$<>"n" THEN
GO TO 480
 500 PRINT AT 21,0;"Vuoi carta ?
 (s/n)": BEEP .05,30: PAUSE 0: L
ET r$=INKEY$: PRINT INK 4;AT 21,
0;"                "
 510 LET waa=1
 520 GO SUB 650
 530 LET waa=0
 540 IF r$="n" THEN BEEP .25,-4:
 GO TO 720
 545 IF r$<>"s" THEN GO TO 500
 550 LET w1=w1+4
 560 IF num>fine THEN PRINT AT 2
1,0;"Attendi, prego. ": GO SUB 2
020: PRINT AT 21,0;"
                ": LET num=0
 570 GO SUB 2140
 580 IF val=1 THEN LET assi1=ass
i1+1
 590 IF val<>1 THEN LET somma1=s
omma1+val*(val<11)+10*(val>10)
 600 LET w=w1: LET k=k1
 605 BRIGHT 1
 610 GO SUB 2460
 615 BRIGHT 0
 620 BEEP .05,30
 630 IF (assi1+somma1>21) THEN P
RINT #1;"Hai sballato !": BEEP 1
,-15: PAUSE 100: LET fondo=fondo
-punt: GO TO 70
 640 IF (assi1=0 AND somma1=21)
OR (assi1=1 AND (somma1=10 OR so
mma1=20)) OR (assi1>1 AND ((assi
1+10+somma1=21) OR (assi1+somma1
=21))) THEN LET valopt1=21: GO T
O 1210
650 IF assi1=0 THEN LET valmax1
```

```
=somma1: LET valmin1=somma1
 660 IF assi1=1 THEN LET valmax1
=11+somma1: LET valmin1=1+somma1
 670 IF assi1>1 THEN LET valmax1
=assi1+10+somma1: LET valmin1=as
si1+somma1
 680 IF valmax1>21 THEN LET valo
pt1=valmin1
 690 IF valmax1<=21 THEN LET val
opt1=valmax1
 700 IF waa=1 THEN RETURN
 710 GO TO 500
 720 REM gioco del computer
 730 LET cont=0
 740 LET con=0
 750 LET con1=0
 760 LET k=k2: LET w=w2
 770 LET val=valore
 780 LET a$=d$: LET b$=e$
 790 LET seme=se
 795 BRIGHT 1
 800 GO SUB 2460
 805 BRIGHT 0
 810 BEEP .05,30
 820 IF val=1 THEN GO SUB 1100
 830 LET w2=w2+4
 840 LET con=con+1
 850 IF num>fine THEN PRINT AT 2
1,0;"Attendi, prego.": GO SUB 2
220: PRINT AT 21,0;"
": LET num=0
 860 GO SUB 2140
 870 LET con1=con1+1
 880 IF val>=10 AND con1=1 AND a
ss=1 THEN LET fondo=fondo+3/2*pu
nt
 890 IF val=1 THEN LET assi2=ass
i2+1
 900 IF val<>1 THEN LET somma2=s
omma2+val*(val<11)+10*(val>10)
 910 LET k=k2: LET w=w2
 915 BRIGHT 1
 920 GO SUB 2460
 925 BRIGHT 0
 930 BEEP .05,30
 940 IF assi2=0 THEN LET valmax=
somma2: LET valmin=somma2
 950 IF assi2=1 THEN LET valmax=
11+somma2: LET valmin=1+somma2
 960 IF assi2>1 THEN LET valmax=
assi2+10+somma2: LET valmin=assi
2+somma2
 970 IF valmax>21 THEN LET valop
t=valmin
 980 IF valmax<=21 THEN LET valo
pt=valmax
 990 IF valopt>21 THEN PRINT AT
21,0;"Ho sballato !": BEEP 1,-15
: PAUSE 100: PRINT AT 21,0;"
": LET fondo=fondo+punt
*(bonus=0)+bonus: GO TO 70
1000 IF valmax<=21 AND (valmax>=
17 AND valmax>=valopt1) THEN LET
 valopt=valmax: GO TO 1060
1010 IF valmax=valmin AND valmax
>=17 THEN LET valopt=valmax: GO
TO 1060
1020 IF (valmax>=17 AND valopt<v
alopt1) AND valmin<=16 THEN GO T
O 830
1030 IF valmin>=17 AND valmax>21
 THEN LET valopt=valmin: GO TO 1
060
1040 IF valmin>=17 AND valmax<=2
1 THEN LET valopt=valmax: GO TO
1060
1050 IF valmax<=16 THEN GO TO 83
0
1060 IF valopt>valopt1 THEN LET
fondo=fondo-punt: PRINT AT 21,0;
"Ho vinto !!!": FOR z=1 TO 10: B
EEP .2,z: NEXT z: PRINT AT 21,0;
"
"
1070 IF valopt=valopt1 THEN PRIN
T AT 21,0;"Egalite' !!!": BEEP 1
.5,15: PRINT AT 21,0;"
"
1080 IF valopt<valopt1 THEN LET
fondo=fondo+punt*(bonus=0)+bonus
: PRINT AT 21,0;"Hai vinto !!!":
 FOR z=1 TO -10 STEP -1: BEEP .2
,z: NEXT z: PRINT AT 21,0;"
"
1090 GO TO 70
1100 PRINT AT 21,0;"Vuoi assicur
arti ?": BEEP .2,30: PAUSE 0: LE
T r$=INKEY$: IF r$="s" THEN LET
fondo=fondo-punt/2
1110 PRINT AT 21,0;"
"
1120 LET ass=1
1130 RETURN
1140 LET pag=1
1150 GO SUB 1210
1160 BEEP .2,30: PRINT AT 21,0;"V
ai subito ? (s/n)": PAUSE 0: LET
 r$=INKEY$
1170 IF r$="s" THEN LET fondo=fo
ndo+punt: GO TO 70
1175 IF r$<>"n" THEN GO TO 1160
1180 LET bonus=3/2*punt
1190 LET valopt1=21
1200 GO TO 720
1210 PRINT AT 11,0;"BLACK JACK
BLACK JACK  "; OVER 1;AT 11,0;"
                ": FOR z=
1 TO 3: FOR h=1 TO 5: BEEP .05,h
+z*10: NEXT h: NEXT z
1220 IF pag=1 THEN RETURN
1230 GO TO 720
1240 REM stampa dorso carta
1250 FOR j=k TO k+8
1260 PRINT AT j,w;"PPPPPPP"
1270 NEXT j
1280 RETURN
1290 REM stampa carta
1300 IF val<>1 THEN GO TO 1330
1310 GO SUB 1860
1320 RETURN
1330 IF val<>2 THEN GO TO 1360
1340 GO SUB 1880
1350 RETURN
1360 IF val<>3 THEN GO TO 1390
1370 GO SUB 1860: GO SUB 1880
1380 RETURN
1390 IF val<>4 THEN GO TO 1420
1400 GO SUB 1900: GO SUB 1960
1410 RETURN
1420 IF val<>5 THEN GO TO 1450
1430 GO SUB 1900: GO SUB 1960: G
O SUB 1860
1440 RETURN
1450 IF val<>6 THEN GO TO 1480
1460 GO SUB 1900: GO SUB 1960: G
O SUB 1980
1470 RETURN
1480 IF val<>7 THEN GO TO 1510
1490 GO SUB 1900: GO SUB 1960: G
O SUB 1980: PRINT AT k+2,w+3;"
1500 RETURN
1510 IF val<>8 THEN GO TO 1540
1520 GO SUB 1900: GO SUB 1960: G
O SUB 1980: GO SUB 1880
1530 RETURN
1540 IF val<>9 THEN GO TO 1570
1550 GO SUB 1900: GO SUB 1960: G
O SUB 1920: GO SUB 1940: GO SUB
1860
1560 RETURN
1570 IF val<>10 THEN GO TO 1600
1580 GO SUB 1900: GO SUB 1960: G
O SUB 1920: GO SUB 1940: GO SUB
1880
1590 RETURN
1600 IF val<>11 THEN GO TO 1690
1610 GO SUB 2000
1620 INK 0
1630 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+2,w+2;"
1640 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+3,w+3;"
1650 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+4,w+3;"
1660 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+5,w+1;"
1670 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+6,w+2;"
1680 RETURN
1690 IF val<>12 THEN GO TO 1780
1700 GO SUB 2000
1710 INK 0
1720 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+2,w+2;"
1730 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+3,w+1;"
1740 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+4,w+1;"
1750 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
```

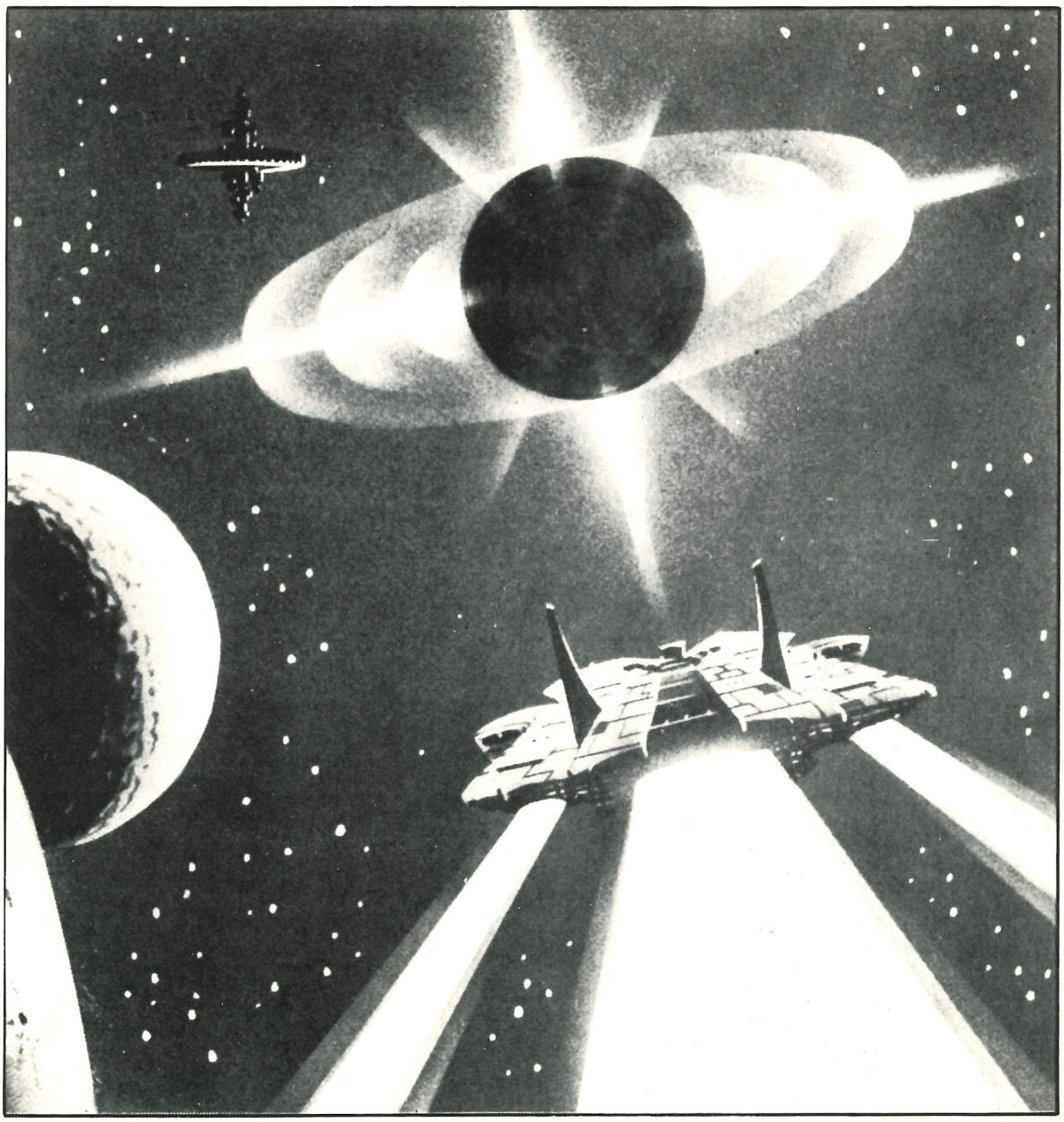
```
+5,w+1;"▀  ▀";
1760 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+6,w+2;"▀▀▀"
1770 RETURN
1780 GO SUB 2000
1790>INK 0
1800 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+2,w+2;"▀  ▀"
1810 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+3,w+2;"▀ ▀"
1820 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+4,w+2;"▀▀"
1830 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+5,w+2;"▀  ▀"
1840 PRINT INK 3 AND seme<3;AT k
+6,w+2;"▀  ▀"
1850 RETURN
1860 PRINT AT k+4,w+3;a$
1870 RETURN
1880 PRINT AT k+2,w+3;a$;AT k+6,
w+3;a$
1890 RETURN
1900 PRINT AT k+1,w+1;a$;AT k+1,
w+5;a$
1910 RETURN
1920 PRINT AT k+3,w+1;a$;AT k+3,
w+5;a$
1930>RETURN
1940 PRINT AT k+5,w+1;a$;AT k+5,
w+5;a$
1950 RETURN
1960 PRINT AT k+7,w+1;a$;AT k+7,
w+5;a$
1970 RETURN
1980 PRINT AT k+4,w+1;a$;AT k+4,
w+5;a$
1990 RETURN
2000 PRINT AT k+1,w;a$;AT k+1,w+
6;a$;AT k+7,w;a$;AT k+7,w+6;a$
2010 RETURN
2020 REM inizializzazione mazzi
di carte
2030 DIM a(52): DIM b(52): DIM c
(52): DIM d(52)
2040 LET e=0
2050 FOR i=1 TO 52
2060 LET e=e+1
2070 LET a(i)=e
2080 LET b(i)=e
2090>LET c(i)=e
2100 LET d(i)=e
2110 IF e=13 THEN LET e=0
2120 NEXT i
2130 RETURN
2140 REM routine pesca carta
2150 LET num=num+1
2160 LET carta=INT (RND*52)+1
2170 LET seme=INT (RND*4)+1
2180 IF seme<>1 THEN GO TO 2230
2190 IF a(carta)=0 THEN GO TO 21
60
2200 LET val=a(carta)
2210 LET a(carta)=0
2220 GO TO 2360
2230 IF seme<>2 THEN GO TO 2280
2240 IF b(carta)=0 THEN GO TO 21
60
2250 LET val=b(carta)
2260 LET b(carta)=0
2270 GO TO 2360
2280 IF seme<>3 THEN GO TO 2330
2290>IF c(carta)=0 THEN GO TO 21
60
2300 LET val=c(carta)
2310 LET c(carta)=0
2320 GO TO 2360
2330 IF d(carta)=0 THEN GO TO 21
60
2340 LET val=d(carta)
2350 LET d(carta)=0
2360 IF seme=1 THEN LET a$="♥"
2370 IF seme=2 THEN LET a$="♦"
2380 IF seme=3 THEN LET a$="D"
2390 IF seme=4 THEN LET a$="C"
2400 IF val>=2 AND val<=10 THEN
LET b$=(" " AND val<10)+STR$ va
l
2410 IF val=1 THEN LET b$=" A"
2420 IF val=11 THEN LET b$=" J"
2430 IF val=12 THEN LET b$=" Q"
2440 IF val=13 THEN LET b$=" K"
2450 RETURN
2460 REM routine stampa carte
2470>PRINT AT k,w;"┌─────┐"
2480 PRINT AT k+1,w;"│     │"
2490 PRINT AT k+2,w;"│     │"
2500 PRINT AT k+3,w;"│     │"
2510 PRINT AT k+4,w;"│     │"
2520 PRINT AT k+5,w;"│     │"
2530 PRINT AT k+6,w;"│     │"
2540 PRINT AT k+7,w;"│     │"
2550 PRINT AT k+8,w;"└─────┘"
2560 IF cont=0 THEN GO SUB 1290
2570 IF cont=1 THEN GO SUB 1240:
 RETURN
2580 PRINT AT k,w; OVER 1; INK 3
 AND seme<3;b$(2 TO 2) AND val<>
10;b$ AND val=10;AT k,w+5; OVER
1; INK 3 AND seme<3;b$;AT k+6,w;
 OVER 1; INK 3 AND seme<3;b$(2 T
O 2) AND val<>10;b$ AND val=10;A
T k+8,w+5; OVER 1; INK 3 AND sem
e<3;b$
2590 RETURN
2600 REM definizione caratteri g
rafici
2610 DATA BIN 00011000,BIN 00111
100,BIN 01111110,BIN 11111111,BI
N 11111111,BIN 01111110,BIN 0011
1100,BIN 00011000
2620 FOR n=0 TO 7
2630 READ b
2640 POKE USR "a"+n,b
2650 NEXT n
2660 DATA BIN 01100110,BIN 11100
111,BIN 11111111,BIN 11111111,BI
N 11111111,BIN 01111110,BIN 0011
1100,BIN 00011000
2670 FOR n=0 TO 7
2680 READ b
2690 POKE USR "b"+n,b
2700 NEXT n
2710 DATA BIN 00011000,BIN 00111
100,BIN 01111110,BIN 11111111,BI
N 11111111,BIN 01111110,BIN 0001
1000,BIN 00011000
2720 FOR n=0 TO 7
2730 READ b
2740 POKE USR "c"+n,b
2750 NEXT n
2760 DATA BIN 00011000,BIN 00111
100,BIN 00111100,BIN 01011010,BI
N 11111111,BIN 11111111,BIN 0101
1010,BIN 00011000
2770 FOR n=0 TO 7
2780 READ b
2790 POKE USR "d"+n,b
2800 NEXT n
2810 DATA 255,128,128,128,128,12
8,128,128
2820 FOR n=0 TO 7
2830 READ b
2840 POKE USR "e"+n,b
2850 NEXT n
2860 DATA 255,0,0,0,0,0,0,0
2870 FOR n=0 TO 7
2880 READ b
2890 POKE USR "f"+n,b
2900 NEXT n
2910 DATA 255,1,1,1,1,1,1,1
2920 FOR n=0 TO 7
2930 READ b
2940 POKE USR "g"+n,b
2950 NEXT n
2960 FOR n=0 TO 7
2970 POKE USR "h"+n,128
2980 POKE USR "i"+n,1
2990 NEXT n
3000 DATA 128,128,128,128,128,12
8,128,255
3010 FOR n=0 TO 7
3020 READ b
3030 POKE USR "j"+n,b
3040 NEXT n
3050 DATA 1,1,1,1,1,1,1,255
3060 FOR n=0 TO 7
3070 READ b
3080 POKE USR "k"+n,b
3090 NEXT n
3100 DATA BIN 00011000,BIN 00100
100,BIN 01000010,BIN 10000001,BI
N 10000001,BIN 01000010,BIN 0010
0100,BIN 00011000
3110 FOR n=0 TO 7
3120 READ b
```

```
3130 POKE USR "p"+n,b
3140 NEXT n
3150 RETURN
3160 SAVE "black jack" LINE 2
```

CARATTERI GRAFICI

```
grafic A = ♠
grafic B = ♥
grafic C = ♦
grafic D = ♣
grafic E = ⌊
grafic F = ⌉
grafic G = ⌉
grafic H = |
grafic I = |
grafic J = ⌊
grafic K = ⌋
grafic L = L
grafic M = M
grafic N = N
grafic O = O
grafic P = ◇
grafic Q = Q
grafic R = R
grafic S = S
grafic T = T
grafic U = U

grafic V = RND
grafic W = INKEY$
grafic X = PI
grafic Y = FN
grafic Z = POINT
```



LE NOSTRE CLASSIFICHE

1 ALCHEMIST

Il nostro eroe è di quelli bravi. Lo aiuta una grafica superba a destreggiarsi tra mille pericoli e insidie. Ma se il mago ha la forza di volontà e il dito veloce può farcela a recuperare le varie pergamene nelle diverse stanze.

2 MANIC MINER

Il nostro Willy cerca le prove di una civiltà perduta in una miniera abbandonata da troppo tempo. I robot continuano a lavorare mentre il nostro piccolo e simpatico eroe si dà da fare per accumulare ricchezza.

3 ANDROID TWO

L'umanoide di Android One si è sviluppato ulteriormente. Qui deve affrontare non più una centrale nucleare ma un labirinto enorme che cerca di tenerlo dentro a vita. Bellissima la grafica e avvincente il gioco.

4 FRED

È il nome di un simpaticissimo archeologo che è capitato in un labirinto-cripta. La tomba del Faraone può essere anche la sua: il tesoro è protetto dalle mummie. I caratteri sono giganti come i problemi di Fred che si arrampica e spara per sopravvivere.

5 PI BALLED

Un mite omino è su una specie di piramide. Deve saltare per colorare i vari schemi: ci sono due tipi di mostriciattoli. Quelli cattivi da schiacciare e quelli buoni che lo aiutano. Occhio a saltare sull'ascensore.

6 CHEQUERED FLAG

Il più avvincente dei giochi di formula Uno. Si è alla guida di un bolide che gira più o meno velocemente sui principali circuiti mondiali. Attenzione ad usare i freni e il volante. L'uscita di pista è l'evento più probabile.

7 DRAGONS BANE

È un'avventura mitica in tre dimensioni: siamo nel profondo delle segrete del castello di Earthstone dove draghi, vampiri, sfingi, zombi, scheletri e terribili grifoni ci vogliono impedire di salvare l'amata principessa.

8 3D TANK

Una mitica battaglia di intelligenza oltre che di riflessi tra la vostra mente e il computer. L'artigleria pesante di cui disponete può fare a pezzi i carri armati nemici che tentano di attraversare il ponte.

LA CLASSIFICA DI YOUR COMPUTER

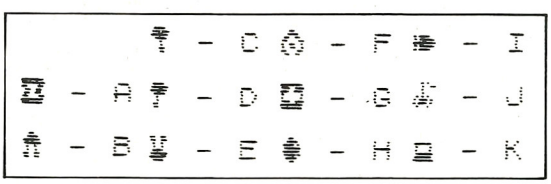
1	JETSET WILLY	SOFTPROJECTS	SPECTRUM
2	MANIC MINER	SOFTPROJECTS	CBM 64
3	ZAXXON	CENTRESOFT	ATARI
4	FLIGHT 015	FERRANTI/DAV.	VIC 20

LE MIGLIORI "UTILITY"

1	**VU CALC**	Un foglio elettronico suddiviso in numerose righe e colonne. Il video è una finestra su cui si può memorizzare ciò che si vuole. Molto utile per qualsiasi tipi di applicazione che può essere ricondotto a tabella.
2	**VU FILE**	Con questo programma si può creare una struttura di files, cioè il record con la denominazione dei campi e dimensioni di ciascun campo. Si può aggiungere, modificare e cancellare tutto ciò che si vuole.
3	**MELBOURNE DRAW**	Grafici colorati e figure sullo schermo. I grafici computerizzati creano ogni illusione o figura che la nostra fantasia ci mette in condizione di pensare. Centinaia di applicazioni tecniche e planimetrie.
4	**ZEUS ASSEMBLER**	Si tratta di un fantastico assembler monitor che ha caratteristiche eccezionali. È una proposta per i veri intenditori di programmi che vogliono e sanno lavorare sull'assembler Z80. Possibilità enormi per i più bravi.

IL SALTO DELL'INSETTO

Chiamato «Il salto dell'insetto», questo programma «gira» sullo Spectrum a 16 K. Si tratta di far saltare l'insetto verso la parte alta dello schermo evitando i buchi tra le varie piattaforme. Nel primo schermo è abbastanza facile far saltare l'animaletto ma le difficoltà aumentano man mano che il gioco va avanti dato che cominciano ad inserirsi cannoni, missili, alieni.
Quando giocando perdete la «vita» il programma vi informa del motivo. Per prima cosa occorre battere il programma 1 e provarlo due volte. Quindi dare RUN e il SAVE sul nastro. Battere eventualmente NEW per pulire la memoria del computer e non USR O. Poi battere il programma 2 dando il SAVE battendo GOTO 999 e verificando. Ora il programma dovrebbe girare.
Se il programma non vuole lanciarsi, controllate gli eventuali errori di battitura e riprovate il programma.



Program 1.

```
  10 BORDER 0: PAPER 0: INK 0
  20 CLEAR 32243
  40 PRINT AT 11,5; INK 7; FLASH
 1; BRIGHT 1;"Please wait a mome
nt"
  50 FOR a=32244 TO 32494
  60 READ b: POKE a,b: NEXT a
  70 DATA 14,8,229,17,31,0,25,12
6,237,82,31,6,32,126,31,119,35,1
6,250,225,36,13,32,234,201
  80 DATA 14,8,175,229,17,31,0,2
37,82,126,25,23,6,32,126,23,119,
43,16,250,225,36,13,32,233,201
  90 DATA 33,95,64,205,13,126,33
,128,64,205,244,125,33,128,64,20
5,244,125,33,223,64,205,13,126,3
3,0,72,205,244,125,33,0,72,205,2
44,125,33,0,72,205,244,125
 100 DATA 56,121,92,0,0,0,0,0,0,
0,230,2,40,20,33,64,72,205,244,1
25,33,64,72,205,244,125,33,64,72
,205,244,125,24,18,33,95,72,205,
13,126,33,95,72,205,13,126,33,95
,72,205,13,126
 110 DATA 33,128,72,205,244,125,
33,192,72,205,244,125,33,192,72,
205,244,125,33,31,80,205,13,126,
33,31,80,205,13,126,33,95,80,205
,13,126,201
 120 DATA 33,128,72,205,244,125,
33,192,72,205,244,125,33,31,80,2
05,13,126,33,95,80,205,13,126,20
1
 130 DATA 33,95,64,205,13,126,33
,128,64,205,244,125,33,0,72,205,
244,125,201
 140 DATA 33,95,64,205,13,126,33
,223,64,205,13,126,33,128,72,205
,244,125,33,192,72,205,244,125,2
01
 150 PRINT AT 11,5; INK 0; PAPER
 7; FLASH 1; BRIGHT 1;"   L■A■I
■G  ■'■"; INVERSE 1;" FLASH 1;"
 160 PRINT AT 0,0;: LOAD ""
 999 SAVE "jump bug" LINE 1
```

Program 2.

```
   1 REM     PROGRAM 2
   2 REM by U.Nalla
   4 LET ms=2: LET lives=4: LET
sc=0: LET sk=-1: BORDER 6: PAPER
 6: INK 1: CLS : POKE 32425,201:
 POKE 32450,201: POKE 32469,201:
 GO TO 5010
   5 LET bx=3: LET by=15: LET mx
=3: LET my=1: LET s=1: LET ax=3:
 LET ay=15: LET x=19: LET y=16:
LET m$="■": LET o$="■"
  10 PRINT AT 0,23;"MEN ";lives;
 PRINT : FOR k=1 TO 18 STEP 2: P
RINT BRIGHT 1; INK 0; PAPER 7;"■
```

```
▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
PRINT : NEXT k
  15 FOR k=2 TO 18 STEP 2: FOR j=1 TO INT (RND*sk)+1: PRINT AT k,INT (RND*26)+2; BRIGHT 1; PAPER 7;" ": NEXT j: NEXT k
  16 PRINT AT 2,0; BRIGHT 1; PAPER 0; INK 7;"▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀▀"
  18 PRINT AT 20,0; PAPER 5; INK 3; BRIGHT 1; FLASH 1;"▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒▒"
  25 PRINT AT 1,1; INVERSE 1; PAPER 7;"▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞"; FLASH 1; INK 6; PAPER 1;"##"; FLASH 0; PAPER 7; INK 1;"▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞▞"
  40 FOR k=3 TO (INT (RND*3)+4)*2 STEP 2: PRINT AT k,INT (RND*30)+1; INK 1; PAPER 5; FLASH 1;"■": NEXT k
  99 FOR u=1 TO 5 STEP 0
 100 BEEP .001,15: LET lx=x: LET ly=y: PRINT AT x,y; INK 5; PAPER 6;m$
 105 IF INKEY$<>"p" AND INKEY$<>"o" AND INKEY$<>"q" THEN LET a$="": GO TO 130
 107 LET a$=INKEY$
 110 IF a$="q" THEN IF SCREEN$ (x-1,y)=" " THEN LET x=x-2: LET o$=m$: LET m$="▲": LET a$="": FOR k=1 TO 8: BEEP .05,k*5: RESTORE USR 32295: NEXT k: LET sc=sc+20: GO TO 130
 115 IF a$="q" THEN IF SCREEN$ (x-1,y)="" THEN GO SUB 8050: GO TO 8010
 120 IF a$="p" THEN LET m$="♀"
 125 IF a$="o" THEN LET m$="♀"
 130 IF SCREEN$ (x,y)="#" THEN GO TO 5000
 132 LET y=y+(m$="♀")-(m$="♀")
 135 IF y=ly THEN LET m$=o$
 140 IF y>30 THEN LET y=1
 145 IF y<1 THEN LET y=30
 150 FOR k=0 TO sk+1: RESTORE USR 32295: NEXT k
 160 IF SCREEN$ (x+1,y)=" " THEN GO SUB 8050: GO TO 8000
 162 IF a$="" THEN LET a$="p"
 165 IF x=1 THEN IF SCREEN$ (x,y)="" THEN GO SUB 8050: GO TO 8010
 167 IF ATTR (x,y)=169 THEN BEEP .5,30: BEEP .05,20: LET sc=sc+100
 170 PRINT AT lx,ly;" ";AT x,y; INK 3; PAPER 6;m$;AT 0,2; INVERSE 1;"SCORE ";sc;
 175 IF sk<1 THEN NEXT u
 180 LET ox=ax: LET oy=ay: PRINT AT ax,ay; INK 2; PAPER 6;"●"
 190 IF SCREEN$ (ax+1,ay)=" " THEN LET ax=ax+2: BEEP .02,50
 195 LET ay=ay+s: IF ay>29 OR ay<2 THEN LET s=s*-1: IF ax=19 THEN LET ax=3
 200 PRINT AT ox,oy;" ";AT ax,ay; INK 2; PAPER 6;"●"
 205 IF ax=x THEN IF ay=y OR ay+1=y OR ay-1=y THEN GO SUB 8050: GO TO 8030
 208 IF sk<2 THEN NEXT u
 210 LET xo=mx: LET yo=my: PRINT AT mx,my; INK 4;"▬": IF my+ms>27 THEN LET mx=mx+2: LET my=1: IF mx>19 THEN LET mx=3
 220 IF mx=x THEN IF my<=y THEN IF my+ms>=y THEN GO SUB 8050: GO TO 8020
 230 LET my=my+ms: PRINT AT xo,yo;" ";AT mx,my;"▬": BEEP .0008,20: BEEP .0008,16
 240 IF sk<3 THEN NEXT u
 250 LET cx=bx: LET cy=by: PRINT AT bx,by;"♣": LET a=INT (RND*10)+1: LET bx=bx+2: LET by=by+(y>by AND a<4)-(y<by AND a>6): IF bx>19 THEN LET bx=3
 260 PRINT AT cx,cy;" ";AT bx,by;"♣": BEEP .0008,35
 265 IF bx=x AND by=y THEN GO SUB 8050: GO TO 8020
 270 NEXT u
 280 GO TO 99
5000 LET sc=sc+200: FOR k=1 TO 100: NEXT k: BORDER 7: PAPER 7: INK 3: CLS : BEEP .1,10: BEEP .1,20: BEEP .5,15: PRINT AT 2,10; FLASH 1; BRIGHT 1;"WELL DONE!": PAUSE 50: PRINT PAPER 7; INK 3;'TAB 8;"BUT ";: BEEP .5,5: PRINT "NOW ";: BEEP .5,4: PRINT "IT ";: BEEP .5,3: PRINT "GET'S ": BEEP .5,2: PRINT AT 6,11; BRIGHT 1;"HARDER ": BEEP .5,1: BEEP .5,10
5010 PAUSE 50: LET sk=sk+1: IF sk>3 THEN LET sk=3
5015 PRINT AT 9,5; BRIGHT 1; INK 3; PAPER 7;"HOW HIGH CAN YOU TRY?";AT 0,7; INK 0; PAPER 6; FLASH 1;" J U M P B U G "
5020 FOR q=0 TO sk: BEEP .5,q: PRINT AT 18-(q*2),15; INK q;CHR$ (150+q);"  ";(q+1)*50;" M": NEXT q
5030 PAUSE 30
5060 IF sk=1 THEN POKE 32425,0
5065 IF sk=2 THEN POKE 32450,0
5070 IF sk=3 THEN POKE 32469,0
5075 IF sk>=2 THEN LET ms=ms+1: IF ms>6 THEN LET ms=5
5080 IF sk>3 THEN LET sk=3
5090 PAUSE 50: FOR k=0 TO 10: BEEP .005,55: PRINT AT 21,k;" "; FLASH 1; BRIGHT 1; PAPER 7; INK 0;"s to start": NEXT k
5100 BEEP .05,40: BEEP .05,50: BEEP .05,30: BEEP .05,59: IF INKEY$<>"s" THEN GO TO 5100
5110 BORDER 6: PAPER 6: INK 1: CLS : GO TO 5
6000 LET lives=lives-1: IF lives<1 THEN GO TO 6100
6010 PAUSE 50: PRINT AT 21,2;"Press any key to continue": PAUSE 0: CLS : GO TO 5
6100 INPUT "Press ENTER to play "; LINE a$: RUN
7999 STOP
8000 PAUSE 10: PRINT AT lx,ly;" ";AT 19,y; FLASH 1; BRIGHT 1;"♀"; BRIGHT 0;AT 21,2;"fell through a hole ": GO TO 6000
8010 PRINT AT lx,ly;" ";AT 19,y; FLASH 1; BRIGHT 1;"♀"; BRIGHT 0;AT 21,2;"banged your head": GO TO 6000
8020 PRINT AT 21,2; FLASH 1; BRIGHT 1;"Shot!!": GO TO 6000
8030 PRINT AT 21,2; FLASH 1; BRIGHT 1;"Bowled!!": GO TO 6000
8040 PRINT AT 21,2; FLASH 1; BRIGHT 1;"Mutated!!": GO TO 6000
8050 FOR k=1 TO 100: NEXT k: FOR k=59 TO 10 STEP -2: BEEP .001,k: NEXT k: FOR k=1 TO 2: FOR j=x TO 19 STEP 2: PRINT AT j,y;"♀";AT j-2,y;" ": BEEP .01,j*3: NEXT j: NEXT k
8060 FOR k=4 TO 1 STEP -1: PRINT AT 19,y; BRIGHT 1; FLASH 1;CHR$ (144+k): PAUSE 10: BEEP .5,k: NEXT k
8070 RETURN
9000 STOP
9990 RESTORE 9991: FOR k=USR "a" TO USR "k"+7: READ a: POKE k,a: NEXT k
9991 DATA 255,255,195,102,102,195,255,255,24,60,126,126,36,36,102,102,60,126,126,60,8,8,12,12,60,126,126,60,16,16,48,48
9992 DATA 102,102,36,36,60,126,126,60,24,60,102,195,153,153,195,102,255,231,231,129,129,231,255,255
9993 DATA 24,60,122,126,126,122,60,24,0,0,168,190,255,190,168,0,20,19,16,16,84,186,186,68
9994 DATA 0,0,126,66,66,126,126,255
9997 RETURN
9998 SAVE "JUMP" LINE 9999: STOP
9999 GO SUB 9990: RUN
```

PAZZI SCATENATI POSSESSORI DELLO SPECTRUM E DEL VIC 20

SE VOLETE SAPERE
QUALCOSA DI PIÙ SUL
CBM 64 e SULLO SPECTRUM 48K
CORRETE ALL'EDICOLA:

È ARRIVATO

SPECIAL PROGRAM
32 PAGINE A COLORI

DEDICATO A QUESTI DUE SUPERCOMPUTER

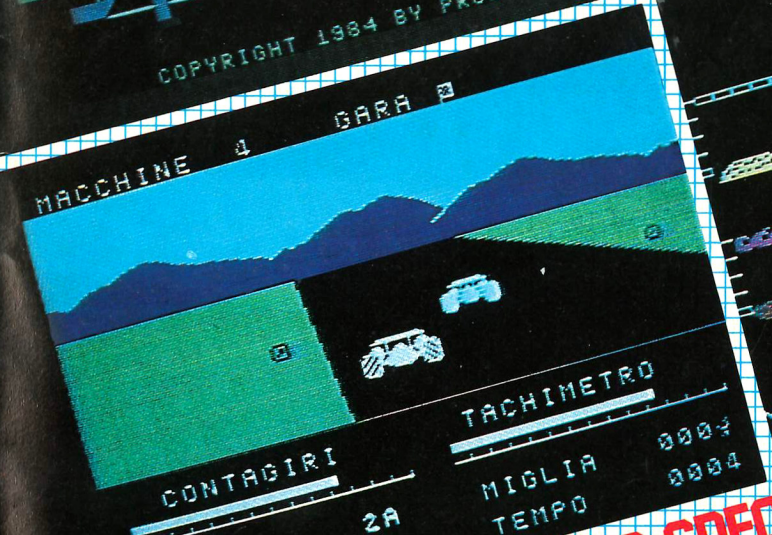
NON POTETE PERDERLO
32 PAGINE 32 DEDICATE
AI GIOCHI, ALLE UTILITY, AI CONSIGLI
NELL'UNICA RIVISTA A 32 PAGINE
CHE GIRA ANCHE SUI COMPUTER

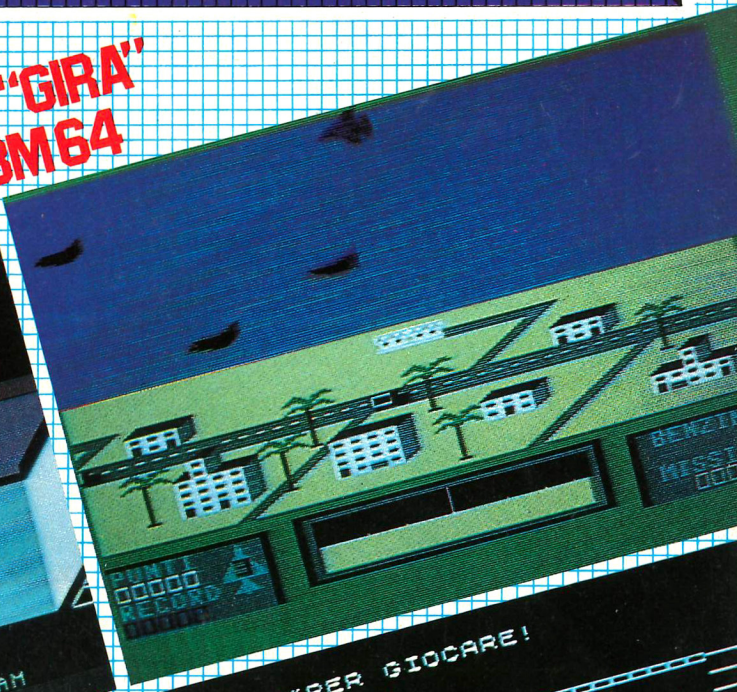
MENSILE - ANNO 1 - N.1

SPECIAL PROGRAM

32 PAGINE A COLORI

L'UNICA RIVISTA CHE "GIRA" SUL COMMODORE CBM64





E SULLO SPECTRUM 48K ESPANSO

UNA CASSETTA CON 10 VIDEOGIOCH

LA POSTA DEI LETTORI

Esistono kit per il fai-da-te?

Ho letto su qualche rivista straniera che esiste la possibilità di costruirsi dei calcolatori in casa, così come si fa per i modellini di navi, aerei o carri armati. Voi di Program sapete qualcosa al riguardo?

Vinicio Milani - (Gallarate - Varese)

La tua domanda ha il sapore della sfida. Certo che noi di Program sappiamo come si fa a costruire un calcolatore. Ma nelle fabbriche della Sinclair e della Commodore, non nelle case. Infatti al giorno d'oggi è quasi impensabile con i mezzi a disposizione dei bricoleurs elettronici riuscire a costruire un calcolatore che funzioni altrettanti bene che quelli industriali. In effetti tutti quelli che hanno saputo farsi un'estensione di memoria prima o poi hanno il grande sogno: perché non costruirsi anche tutto il computer? Il grande sogno ben presto però si infrange contro la possibilità di disporre di tutti quei componenti che fanno parte del computer e con le giuste successioni dei movimenti. Tuttavia certe parti delle estensioni possono essere montate con un po' di pazienza e molte conoscenze tecniche. Si può provare con i kit messi a disposizione da alcuni rivenditori di materiale elettronico. Ad esempio è sufficientemente facile costruire i joystick e delle piccole estensioni, unire il calcolatore al termostato del calore. Ma attenzione se i transistor eventualmente «cotti» possono essere rimpiazzati senza troppi sacrifici economici, la memoria di un calcolatore è una cosa delicata e costa un sacco di quattrini. Un errore di montaggio, una cattiva connessione possono provocare un corto circuito letale per il calcolatore.

Perché non Chequered Flag?

Inizio col dirvi che ho letteralmente spolpato il n° 1 di Program. È una rivista veramente eccezionale ed altrettanto lo sono i programmi su cassetta. Vorrei chiedervi un favore. Potreste pubblicare una sequenza del nuovo gioco del Sinclair Zx Spectrum, Chequered Flag? Ve lo chiedo perché vorrei rendermi conto di che gioco si tratta. Se sarò promosso riceverò il favoloso Zx Spectrum a ben 48 K ram. Bello eh! Per ora cerco di raccogliere tutti i vostri favolosi programmi su cassetta.

Marco Paganelli - (Lucca)

Caro Marco, ci è per il momento impossibile fornirti il listato o la cassetta del gioco da te richiesto in quanto esso è di proprietà di una nota Casa di software che lo sta distribuendo anche in Italia. Non essendo legalmente in possesso del diritto di distribuzione di tale gioco ci è per il momento impossibile acce-

dere alla tua richiesta. Se guardi con attenzione la nostra rivista puoi bene accorgerti che nella cassetta allegata inseriamo giochi che sovente sono pari o addirittura migliori a Chequered Flag. Grazie ancora per gli auguri e tutto il resto.

È ancora presto per abbonarsi

Sto scrivendo da un paese della Calabria (Bagnara Calabra), e avendo comprato il primo numero della vostra rivista, essendo possessore di un personal computer Vic 20, vorrei sapere se è possibile avere direttamente la vostra rivista, pagando in (abbonamento) anche le spese postali a casa, per evitare gli eventuali ritardi che si verrebbero a creare ritirandola dall'edicola.

Rosario Barilà - (Bagnara Calabra)

Caro amico ti siamo grati per la scelta fatta della nostra rivista per l'abbonamento ma dato che siamo soltanto ai primi numeri della rivista ti chiediamo di pazientare per l'abbonamento ancora qualche tempo. Se non ricevi regolarmente la rivista alla tua edicola segnalacelo e provvederemo a informare il nostro distributore. Se no puoi sempre richiederla alla nostra Casa editrice.

Pochi programmi per il CBM 64

Cari amici di Program posseggo da qualche mese un CBM 64. Devo subito confessarvi che mi aspettavo qualcosa di più da questa macchina che mi era stata descritta come un vero e proprio tesoro, pieno di segreti e di possibilità. Invece, forse perché non sono ancora molti quelli che sanno quali sono le chiavi per fare della programmazione ad alto livello non ho ancora trovato chi mi possa dare una mano a trasformare la mia tecnica e abilità di Vickista 20 in superesperto da CBM 64. Non pretendo certo che la vostra rivista mi dia tutte queste abilità in un colpo solo, vi chiedo soltanto di indicarmi qualche trucco che mi agevoli il non facile lavoro di programmazione.

Osvaldo Ruggeri - (Paderno Dugnano - Milano)

Caro Osvaldo, come intelligentemente hai premesso subito nella tua lettera (scusa se abbiamo dovuto condensarla ma era troppo lunga), manca ancora una grossa schiera di superprogrammatori sul CBM 64. Ecco perché non hai ancora trovato chi ti possa insegnare qualche trucchetto in grado di farti risparmiare memoria e tempo. Devi però ricrederti al più presto sul tuo computer. Il CBM 64 è uno dei migliori computer sul mercato e le sue soluzioni tecniche ne hanno fatto non solo un successo commerciale ma anche un cavallo di battaglia per molti programmatori non professionali. Non per niente anche noi di Program abbiamo pensato di dedicare al CBM 64 come alla versione «grande» dello Spectrum, il 48K, una serie «special» della rivista.

Un gradino più in alto

Sono in possesso del primo numero di Program e devo confessare di averlo trovato molto interessante. Bei giochi, veloci, attraenti, simpatici e ben curati (uso il Vic 20). Certamente un gradino più su di altre similari riviste.

Se continuerete su questo standard, Vi seguirò in futuro e non mancherò di consigliarlo ad altri come del resto ho già fatto. Un unico appunto però, ed è il motivo che mi spinge a scriverVi. Non pubblicate più in futuro, per favore, listati di giochi di livello di CHEQUERED FLAG.

Mi sono armato di pazienza, ho perso alcune ore a digitare il tutto, a correggere gli immancabili errori e finalmente ho fatto «girare» il programma. Sono rimasto profondamente deluso: grafica che lascia molto a desiderare per ciò che concerne l'impressione del movimento, scopo del gioco assolutamente privo di interesse. E pensare che gira con 16 K. Ci sono giochi su 3,5 K che sono notevolmente migliori.

Antonio Fachinato - (Rapallo - Genova)

Siamo certi di non svelare un segreto se ricordiamo ad Antonio che il gioco da lui giudicato un po' noioso è stato considerato molto interessante anche dalla famosa rivista inglese Your Computer con cui Program ha uno scambio di programmi. Si trattava di un gioco d'azione e forse la poca memoria richiesta ha costretto il programmatore a non calcare la mano con i cambi di sfondo e le

routine. Pazienza. Se il nostro amico Antonio appartiene alla categoria degli incontentabili vorrà dire che ci sforzeremo ancora di più per dargli dei giochi e dei listati a prova di... Antonio.

È meglio il Vic o lo Spectrum?

Avendo intenzione di comprare un computer, vorrei da voi un consiglio riguardante lo ZX Spectrum e il VIC 20: qual è secondo voi il migliore tra i due? Vi sarei grato se elencherete anche pregi e difetti dei due computer. Arrivederci e auguri per la vostra rivista; a mio parere è veramente fantastica!
Stefano F. - (Padova)

Stefano sei proprio un bel personaggio. Noi come puoi vedere pubblichiamo i programmi di tutti e due i computer e se ci dovessimo sbilanciare con dei giudizi precisi sullo Spectrum o sul Vic 20 stai sicuro che riceveremmo centinaia di lettere di insulti da parte dell'altra... campana. Sono tutti e due dei bellissimi computer, come del resto testimoniano le vendite di Commodore e Sinclair. Il Vic ha forse una grafica a volte migliore ma lo Spectrum «gira» con qualsiasi registratore. Sono solo due «plus» e poi non sono completamente veri nemmeno loro. La risposta non te la diamo noi di Program. La chiediamo ai nostri lettori. Scriveteci e diteci perché un nuovo computermaniaco dovrebbe scegliere Vic o Spectrum. Aspettiamo le vostre lettere.

Qualche suono per lo Spectrum

Il mio Spectrum mi permette, anche con i vostri giochi, di divertire me e tutta la cerchia dei miei amici. Mi accorgo però che il suo suono non è proprio il massimo. Mi hanno detto che esistono diversi metodi per fare del mio Spectrum anche una specie di strumento musicale. Mi potete dare una mano a diventare musicista...?
Ignazio Mostino - (Finale Ligure - Savona)

Grazie al suo piccolo altoparlante incorporato il tuo Spectrum è in grado di emettere dei suoni. È il comando BEEP (che si trova in rosso sotto la Z) a provocare l'emissione del suono. Una nota si caratterizza per la sua frequenza (l'altezza) e la sua durata, tutte cose che possono essere tradotte in numeri. Se noi ad esempio scriviamo BEEP 1, 2 indichiamo con BEEP l'ordine di emettere un suono, con la cifra 1 precisiamo la sua durata in secondi e con il 2 indichiamo la sua frequenza. La frequenza è caratterizzata da una cifra che inizia per 0, con i seguenti accordi: 0 do, 1 do diesis, 2 re, 3 re diesis, 4 mi, 5 fa, 6 fa diesis, 7 sol, 8 sol diesis, 9 la, 10 la diesis. 11 si. Per ottenere un'ottava superiore basta aggiungere 12. Sono poche ma semplici regolette che permettono anche di scrivere un valzer o una polka.

Manca la vite sul registratore

Mi chiamo Fulvio Claro e abito a San Secondo di Pinerolo (To) in via Godino Delio 24. Vi ho scritto in quanto sono possessore di un Commodore Vic 20 e ho acquistato il primo numero della vostra rivista, in quanto non possedevo giochi che si potessero definire tali.
Quando mi sono accinto, però, a caricare la vostra cassetta mi è giunta la prima sorpresa, in quanto il mio computer non ne voleva assolutamente sapere di caricare la suddetta cassetta. Sfogliando la vostra rivista ho notato un avvertimento per i possessori di Vic 20 con il vecchio registratore. Non avendo nessuna vite di regolazione sul mio registratore presumo sia il modello nuovo.
A questo punto non so più che cosa fare per potermi godere i bellissimi giochi che sono registrati sulla vostra cassetta.
Per favore datemi qualche consiglio; spero non siate come le altre riviste, che una volta che hanno venduto il loro prodotto si lavano le mani.
Se non mi rispondeste mi dispiacerebbe abbastanza in quanto la rivista mi aveva fatto una buona impressione.
Fulvio Claro - (S. Secondo Pinerolo - Torino)

Purtroppo il tuo registratore appartiene ad una serie abbastanza vecchia. Purtroppo con il Vic 20 c'è qualche problema con i registratori non «dedicati». O trovi uno di questi registratori oppure ti troverai sempre con queste rogne.

VENDO COMPRO CERCO TROVO

● Per Commodore 64 e Vic 20 vendo interfaccia sicura dotata anche di telecomando remote per normali registratori con tre jack L. 40.000. V. Verri via Dante 5/B 20091 Bresso (MI) tel. ore uff. 02/6106357

● Cerco ampliamento di memoria 8K Ram per Commodore VIC 20 a un prezzo vantaggioso.
Giacomo Ardizzoni, Via Europa Unita n. 3, Castello d'Argile (Bologna). Tel. 977134 (051).

● La tua enciclopedia di Formula 1 su cassetta; per sapere tutto sulle macchine, piloti, gran premi, con il tuo Vic-20. Vendo programmi di Formula 1 su cassetta-espansione 16 Kbyte. Per informazioni scrivere.
Veneziano Angelo - Contrada Cipollazzo - 96011 Augusta (SR). Tel. 0931/993369.

● Vendo per Vic 20 con o senza espansione cassette giochi. Tel. 011/35.28.30.

● Cercasi persone che abbiano sviluppato software di buona qualità per Commodore Vic-20 e Commodore 64. Interessanti proposte. Telefonare ore pasti, oppure scrivere a: Renato Comini corso Genova 7 - 20123 Milano - Tel. 02/8355488.

● «Sono seriamente intenzionato all'acquisto del seguente materiale per Vic 20: 16KRAM - S.E. 3K - interfaccia di collegamento programmi e giochi. Inviare offerte, se a prezzi interessanti a Novelli Mario - Via Cavour, 15 - 21013 - Gallarate (VA)».

● Avendo acquistato il 1° numero (Program) della Vostra Edizione, vorrei sapere cortesemente se c'era possibilità di abbonamento alla Rivista.

● «Vendo, scambio programmi per ZX Spectrum 16 e 48 K». Renzo Savi c/o Vaghi - Via Govermolo 28 bis - 10128 Torino - Tel. (011) 505130».

● Vendo/scambio listati per Spectrum 16 K - 48 K quali: grafico - business grafica - utility - animazioni - musica - giochi.

● Compro: Commodore VIC 20 + registratore usati. Taddei Mario: via Sirio 3/B - 20060 Cassina de Pecchi (Milano) - Tel. 02/9520118.

● Vendo Vic 20 + registratore + 4 cassette giochi, con rispettivamente 10 giochi per cassetta + 1 manuale d'istruzione + 2 manuali di programmi utili in italiano; in garanzia con due mesi di vita, ad un prezzo stracciatissimo. Per informazioni telefonare allo 031/42.09.40 dalle ore 18 alle ore 20 e chiedere di Adriano.

● Metti una tastiera professionale al tuo Spectrum o Zx81. L. 49.000. Scrivi allegando bollo, garantisco informazioni illustrate. Severi Marino Piazza Isei, 28 - Cesena.

● Vendo per i possessori del Ti99/4A una stupenda cassetta (non usata) che costituisce 8 lezioni + manuale per imparare il Basic da soli con esercizi pratici a solo L. 13.000. Siggia Ulisse - via Chiomonte 10 - Rivoli (10098 Torino) Tel. 95.81.904 dopo le ore 12.

● «Vendo cassetta 60 programmi tra cui giochi e utility (scelti tra una lista di circa 200) a L. 25.000 + spese postali. Programmi per Vic 20 non espanso. Luciano Baglioni Via della Verna 20 - Roma 00141 - 06/899286 ore 21 in poi».

● Vendo Sinclair ZX81 + espansione 32K + alimentatore + cavetti + manuali inglese e italiano. Il tutto in condizioni perfette, qualunque prova a lire 230.000. Telefonare a Fabio al 383013 di Roma.

● Vendo VIC 20 + C2N + 2 cartucce gioco + cassetta con 40 giochi L. 380.000; Super Expander con 10 programmi di grafica L. 65.000; Esp. 16K + Grand Master + Super Screen + Bonzo L. 150.000; Vic-Mon L. 37.000; Motherboard 3 slot L. 40.000 (con esclusione schede); vendo anche separatamente Grand Master, Super Screen, Bonzo Gridrunner, Abductor ed altri giochi LM a prezzi bassissimi o li scambio con programmi per CBM 64. Preferibilmente prov. MI, CO Tel. 031/771818 ore 19.30 - 22.00. Fabiano Cattaneo - Via Moreschi, 75 - 22072 Cermenate CO.

● Vendo causa passaggio a sistema superiore ZX81 completo di alimentatore e cavetti vari + manuale inglese e 1 libro: «Guida al Sinclair ZX81» a sole L. 80.000. Il tutto come nuovo. Scrivere o telefonare a Massimo Consiglio - Via F. Arese 11 - 00151 Roma Tel. 5268618

● Vendo Texas TI 99/4A completo di: cavo doppio registratore, modulatore a colori, alimentatore modulo SSS Extended Basic, con manuale Modulo Mini Memory, con manuale, cassetta mini As-

sembler. Inoltre manuale Editor Assembler. Il tutto funzionante e pronto a qualsiasi prova. Il prezzo tutto compreso è di L. 430.000. N.B. Non eseguo spedizioni. Coscia Claudio - P.zza Campanella, 4 - 10146 Torino - Tel. 794561.

● Vendo Vic 20 + registratore Commodore + espansione 8K + manuale «guida al Vic 20» + Joystick + Cartridge «Alien» + cassetta giochi. Prezzo L. 450.000 (concordabile). Per informazioni telefonare a Michele Riva - Via Regina Margherita, 11 - Monza (MI) 20052 - Tel. 039/365191.

● Vendesi Casio/PB300 con stampante e interfaccia per registratore FA3 + cassetta con programmi e 5 rotoli carta termica e libro «Imparare facendo» manuale completo con programmi esempio, il tutto con un mese di vita (dimostrabile). Il PB300 è il modello superiore all'PB100 con la memoria espansa a 1500 passi e stampante incorporata prezzo su MC L. 462.000 io lo offro per L. 350.000. Telefonare ore pasti Bologna 051/370280 e chiedere di Daniele.

● Vendo Commodore 64, Registratore, Joystick, Simon's Basic su cartuccia libri: programmer's ref. guide, games book, working CBM 64, Forth per VIC e CBM64, riviste dedicate Italiane e Inglesi, due cassette originali: Rox e Gridrunner, software vario: giochi e utilities tutto a L. 90.000. Solo consegna diretta per controllo funzionamento. Scacheri Gianluigi - Via Einaudi, 76 - 15053 Castelnuovo Scrivia (AL) - Tel. 0131/856521.

● Vendo Vic 20, nuovo e imballato L. 215.000. Telefono 02/5279348.

● Vendo stampante grafica Seikosha GP-80 D per Sharp, + manuale + 1 pacco carta, L. 300.000. Scrivere per accordi a Loretoni Paolo - Via Simeto, 27 - 00198 Roma.

● Vendo Sharp PC-1211 + interfaccia per registratore CE-121 in ottime condizioni con manuali e confezioni originali L. 200.000 oppure cambio con VIC 20. Criconi Marco - Via Papa Giovanni, 20 - 20032 Cormano Milano - Tel. 02/6134104.

● Vendo nuovissimo computer Texas CC40, 4 mesi di vita, causa passaggio a sistema superiore, completo di manuale, garanzia, scatola di imballaggio. Telefonare (ore pasti) a Mazzocchi Gabriele - Via Dante, 9 Sordio (MI) - Tel. (02) 9810155. Prezzo L. 400.000 non trattabili. Preferibilmente zona Milano.

● Vendo Vic 20 + 16K RAM + superxpander 3K + 2 cartucce (Star Battle e satellites and Meteorites) + 3 cassette di programmi (tra cui molti giochi in L.M. come Myriad) tutto a 360.000 (trecentosessantamilalire) - Marco Navalesi - Via Matteotti, 91 - 54011 Aulla - (Massa) - Tel. 0187/402627 dopo le 18.

● Vendo ZX-Spectrum 48 K con supergaranzia, ampia bibliografia, manuale istruzioni in italiano + numerosi programmi, giochi, utilities per un valore commerciale di L. 200.000. Vendo a L. 500.000. Telefonare Mauro ore 20:30 02/2717092 - Via Ozanam, 15 20129 Milano.

● Occasionissima! Cedo al miglior offerente cassetta oltre 30 programmi originali Spectrum. Ideale per chi inizia ora. Offerte e informazioni allo 059/305336 (h. 20:30 chiedere di Mauro).

● Vendo VIC 20 + 16K + 3K con alta risoluzione + circa 50 giochi su cassetta di cui molti in L.M. originali inglesi e americani. Tutto in imballo originale compresi modulatore, alimentatore, manuale d'istruzioni a lire 370.000. Marco Navalesi - V. Matteotti, 91 - 54011 Aulla (MS) - Tel. 0187/402627 dopo le 18.

● Vendo oltre 30 programmi tra giochi e utilità per Sinclair ZX Spectrum 16-48 K a circa un terzo del costo originale. Manunza Gambi Andrea - Via Luigi Capuana, 94 - Roma - Tel. 8270653.

● Vendo Commodore Vic 20 + registratore Commodore C2N + Speed Bingo (su cartuccia) + 20 giochi su cassetta e qualche utilities + 2 manuali, ancora in garanzia, un mese di vita con relativi imballaggi a L. 330.000. Telefonare ore pasti allo 090/40637 - Fabrizio La Rosa - Via Chiesa dei Marinai 12 - Messina.

● Cerco - compro per Commodore 64 manuali in italiano programmi di ogni tipo inviatemi liste-cataloghi. Cecchinato Vinicio - Via don Minzoni, 6 - 35031 Abano Terme - Padova.

● Cerco software per il TI 99/4A (giochi, matematica ecc.). Inviare elenco programmi con prezzi a: Marco Villa - Via Curiel, 6 - Paderno Dugnano - 20037 Milano.

● Cerco software (soprattutto giochi) per il mio Commodore 64. Inviare le liste a: Gianni Mazzesi - Via Cella, 329 - 48020 S. Stefano (RA).

● Compro a buon prezzo Super Expander, 8K, 16K, per VIC 20. Giuseppe Nuzzi - Via Cadorna, 15 Cernusco S/N (MI).

● Compro, cambio, vendo programmi per Commodore 64 dispongo di inedito simulatore di volo e molti altri giochi. Inviate o richiedete la lista a: Ceresi John - Via Mazzini - 18016 S. Bartolomeo al Mare - Imperia.

● Compro programmi per Commodore 64. Daniele Alicicco - Via Rolando, 16 - 07100 Sassari.

● Compro per CBM 64 programmi su nastro per la riduzione di sistemi totocalcio; di qualsiasi tipo. Inviare specifiche programmi a: De Stefano Pasquale - Via F. Bonavitacola, 11 83048 Montella (AV) - Tel. 0827/61114.

● Compro espansione 16K

RAM per VIC 20 per eventuali contatti scivere o telefonare (ore pasti) a Luciano Abbonato - Via P. di Pantelleria 12/B - 90146 Palermo - Tel. 091/523587.

● Compro programmi per VIC 20, in cassetta, riguardanti sviluppi sistemi ridotti per totocalcio, massimo 8K. Mi interessano inoltre programmi su corse di cavalli con totalizzatore e scommesse. Scambierei eventualmente con i miei programmi di giochi di ottimo livello. Roberto Borghesi - c/o Cicione - Via Sano di Pietro, 22 - 50143 Firenze.

● Compro per TI 99/4A modulo Extended Basic o minimemory solo se a prezzo inferiore à L. 90.000. Music Maker solo se a L. 25.000 o più basso. Cambio alla pari per TI 99/4A programmi in T1 Basic di ogni genere. Inviatemi la Vs lista e io farò altrettanto. Garantisco la risposta. Scrivere o telefonare ore pasti a Ferri Stefano - ViaToscanini, 8 - 45035 Castelmassa (RO). Tel. 0425/81101.

● Compro espansione per Sinclair ZX Spectrum, anche usata, a buon prezzo (III Serie, 32 o 64 KB). Scrivere a: Dolci Sergio - Via Celadina, 65 - 24100 Bergamo.

● Compro per TI 99/4A software didattico, giochi matematici mini-memoria, sintetizzatore vocale Editor-Assembler con Floppy Disk per L. 250.000 (escluso il Floppy Disk). Tel. 019/32738 Savona ore pasti.

● Compro software di qualsiasi tipo per ZX Spectrum 16/48 Kb. Spedire elenco dettagliato con descrizione dei programmi a: Corrizzato Franco - Via Canova, 2 - 35014 Fontaniva (PD).

● Compro software su listati o nastri per ZX Spectrum 48K riguardanti gestione aziende: fatture - IVA con aliquota per registri clienti - fornitori - denunce redditi T.T.; scambio o vendo contanti corso Basic al miglior offerente, valido per tutti i M-H-P Comp. Il corso è composto da 56 fascicoli per circa 1000 pagine e non esiste in commercio ed è particolarmente adatto per Atari 400-800. Arnaldo Azzoni - Via Marche, 8 - 20052 Monza - Tel. 039/741385 (ore pasti).

● Cerco Commodore 64 più un eventuale registratore a cassette CZN. Per le offerte rivolgersi a: Alberto Ferrari - Via San Michele del Carso, 22 - 10135 Torino. Tel. 011/341119.

● Compro o cambio programmi di tutti i tipi per il Commodore 64. Sono in possesso di tantissimi programmi americani originali (videogames e utilities). Per le trattative e gli accordi telefonare o scrivere a: Alberto Scanu - Via Oslavia, 3 - 09100 Cagliari - Tel. 070/668034.

● Compro - cambio - vendo programmi per Commodore 64 di qualsiasi tipo. All'invio della lista (indicare la trattativa che vi è più congeniale), risponderò con la mia. Bruno Franco - Via Giorgio Bratti, 100 - 47023 Cesena (Forlì). Tel. 0547/23810.

● Cerco disperatamente le istruzioni dei programmi per ZX Spectrum: Valhalla, Cyros, Chess, Schizoids, Black More, Monster in Hell, 3D Monster Chase. Scambio - vendo software per ZX Spectrum, garanzia di massima serietà, cerco inoltre i migliori adventure game per Spectrum (oltre a the Hobbit, Magic, Mountain - Valhalla). Cerco amici per scambio di idee, programmi, ed eventualmente per formare un club nella zona dei Castelli Romani. Barnaba Paglia - Via Arturo Reali, 2 - 00047 Marino (Roma). Tel. 06/9388300.

● Compro stampante basso prezzo (ottimo stato) Carreras Giacomo - Via Che Guevara, 37/G - 70124 Bari. Tel. 080/510306.

● Compro, scambio programmi per CBM 64 su nastro o listati. Inviate la vostra lista oppure un francobollo per la risposta a Lauro Michelotti - Via Boboli, 1/A 51017 Pescia (PT).

● Cambio Software per CBM 64 (su cassetta o listati) in particolare riguardo alla grafica e alle «utilities». Cedo listati di favolosi giochi in L.M. con relativo «MXL» per poterli facilmente digitare in cambio di programmi nuovi. Scrivere a Tamburro Luca, Via Mazzini 67 - 80045 Pompei (NA). Tel. 081/8631918.

● Cambio programmi in linguaggio macchina per Vic 20 posseggo: Raid on Isram - Amok - Abductor - Pac Man - Grid Runer - Crazy Kong - Galactic - Blitz - Swarm - Frog - Alien Blitz - Asteroid su 3K e Arcadia - Boss - Sargon II - Defender - Pac Man - Jelly Monster - Radar Rat Race - Sidewinder - Bonzo - Subchase - Frog - Kosmic Kamikaze - Vicat - Vichek - Vicalc - Nuova Irpef 8K e tantissimi altri. Telefonate a Palladino Florindo - Via Bovisasca, 161 - Tel. 3550858 Milano.

● Cambio programmi di utilità e giochi per il Commodore 64. Dispongo di tanti programmi sudisco e su nastro (con manuali). Di Leo Enrico - V.le della Resistenza 125 - 40065 Pianoro (BO). Tel. 051/776608.

● Scambio Software Commodore CBM 64 Giulio Cherubini - Via Filippini 47 - 89100 Reggio Calabria.Tel. 0965/330839.

● Scambio Software per TI 99/4A. Scrivere o telefonare a Angelo Anesa Viale Angelo Masini, 4. Tel. 051/372480 40126 Bologna.

● Cerco utenti ZX Spectrum 48K per scambio di software. Possiedo programmi in lingua Inglese. Possibilmente contatterei «sinclaristi» nella zona di Viareggio. Telefonare la sera al 390842 e chiedere di Marco Fausto - Via Orzali, 25 - Viareggio.

TRA UN MESE
IN EDICOLA IL N. 4 DI

PROGRAM

CON ALTRI
10 NUOVISSIMI
VIDEOGIOCHI CHE
GIRANO SUL "VIC 20"
E SULLO "SPECTRUM"

ASSOLUTAMENTE
DA NON
PERDERE!!